PRODUZINDO EM ALTO NÍVEL

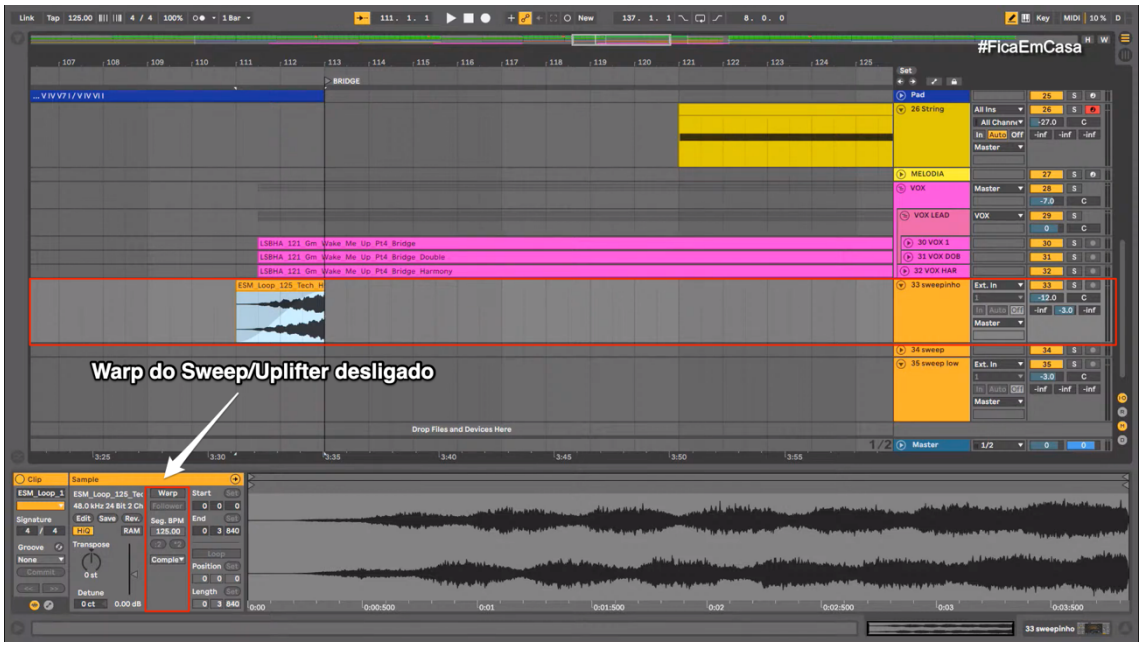
AULA 6

COMUNIDADE DE ÁUDIO ANDRE SALATA

Aula 6 – Produzindo em Alto Nível

Introdução

No PDF anterior você viu técnicas de como criar seu arranjo utilizando a Session do Live, cujo resultado final foi ter o começo, meio e o fim de sua música de forma “dura/crua”. Posteriormente, você viu algumas ideias para criar variação em seu arranjo a cada 8 compassos, além de acrescentar novos elementos e automações e assim criar efeitos de “subida”, build up, efeitos que farão seu arranjo ficar bem completo. Lembre-se sempre desse ponto específico que faltou citar no PDF passado, quando você for trabalhar com Sweeps, Uplifter, Downlifter: desligue o Warp, pois quando se deseja utilizar esse tipo de efeito não é necessário que ele seja *Warpado*. É comum utilizar o som em sua forma original:



Neste PDF você verá o que é a Mixagem Final, um processo que partirá de todos os timbres bem tratados e processados, pois durante todo o processo de produção os instrumentos já devem ter sido tratados, algo que você viu nos PDFs anteriores.

Conceito e Princípio da Mixagem Final

A Mixagem Final é um processo que deve acontecer após você finalizar seu arranjo, ou seja, é um momento de mudança de mindset referente a sua música, pois você não irá ficar pensando em mudar determinada nota de seu Bassline, assim como não será o momento de pensar em trocar determinado timbre e também não será o momento de mexer no Sintetizador que está com o Envelope configurado errado.

A Mix Final é um processo que fará o que está bom ficar melhor ainda. É um momento de exportar seu projeto com o arranjo finalizado e abrir um novo projeto importando todos os áudios para realizar a mix final do zero, ou seja, com todos os canais sem processamento, em áudio e organizados. Esse também é o momento em que você pode utilizar uma música de referência para entender o que sua música necessita para que ela fique ainda melhor, isso se você fez toda produção timbrando e processando cada elemento criado.

O fato de você exportar sua música para áudio para realizar a Mix Final, garantirá que você volte a mexer no arranjo, tenha um backup de seu projeto, economiza processamento de seu computador e principalmente se daqui 10 anos você desejar abrir seu projeto, você terá todos os arquivos sem ter problemas com abertura de plug-ins, até porque em 10 anos muita coisa pode mudar e não ter sua música convertida para áudio pode fazer com que você perca alguns elementos e nunca mais consiga recuperar a música original. Há diversas vantagens em fazer desta forma.

Outro conceito importante sobre a Mix Final é que o processamento deve ser iniciado pelo canal Master, para depois processar os grupos e, se necessário, processar o canal individualmente, sendo que essa última opção nem sempre é necessária, já que a ideia é que sua música até aqui já estava arranjada e timbrada corretamente conforme visto nos PDFs anteriores.

Entendendo que o processo de Mix Final só deve ser feito após você dar por finalizado o arranjo de sua música, você precisa saber como preparar seus áudios para Mix Final.

Organizando e Exportando o Projeto para Mix Final

Antes de iniciar a Mix Final, você precisa organizar seus canais de áudio de forma numérica, pois no momento em que você for realizar a importação em um novo projeto, a numeração na frente de cada elemento fará com que eles fiquem organizados no momento da importação, ou seja, eles ficarão organizados de acordo com a numeração de exportação.

No Live, quando você nomeia um canal colocando a sigla " # " antes do nome dos elementos, automaticamente ele irá numerar os canais em sequência: 1 kick, 2 clap, 3 hat, e etc, e se você colocar 2 "## " ele numerar em sequência de 2 dígitos, 01, 02, 03, 04, etc . Veja o exemplo abaixo:

Além da organização numérica que você pode fazer para que os canais fiquem em sequencia quando forem importados em um novo projeto, é importante que você saiba que quando você utiliza grupos para criar determinado elemento em layering, como de Claps por exemplo, ao exportá-los, o Live irá criar os dois canais de Clap, mais o canal do grupo dos dois Claps. Isso quer dizer que você terá o mesmo som de Clap 2 vezes.

Nestes casos, você pode numerar apenas o canal do grupo e colocar a nomenclatura dos outros Claps diferentes, pois na hora de importar em um novo projeto você não precisará do canal dos Claps de forma individual, apenas do grupo, pois eles foram feitos em layering, e essa técnica consiste em utilizar 2 elementos ou mais para formar apenas 1. Veja o exemplo abaixo:

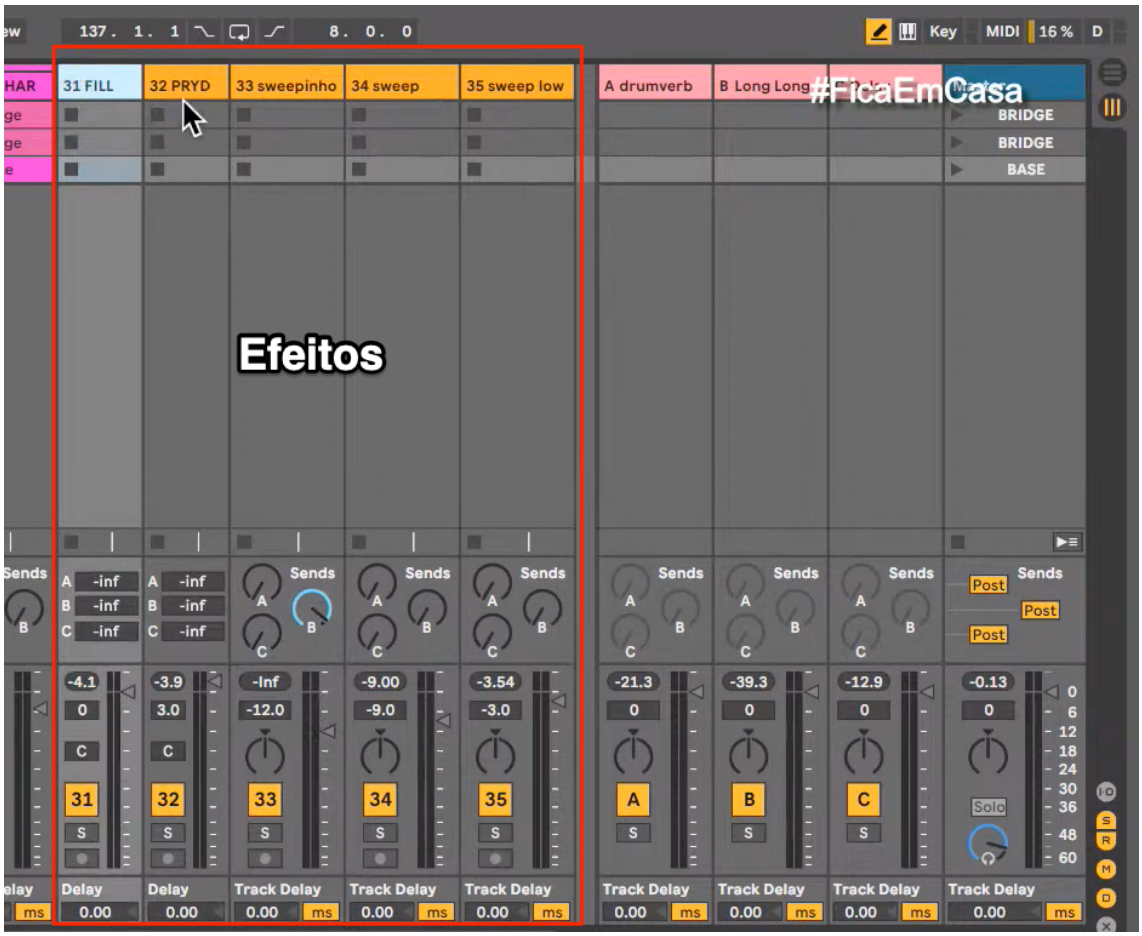
Nomeando os Claps de forma diferente, pois o som que é executado no Grupo é soma de ambos, logo você não precisará desses canais no momento de importar em um novo projeto
#FicaEmCasa

O mesmo pode acontecer com os Hats que foram criados da mesma forma. Veja o exemplo abaixo:

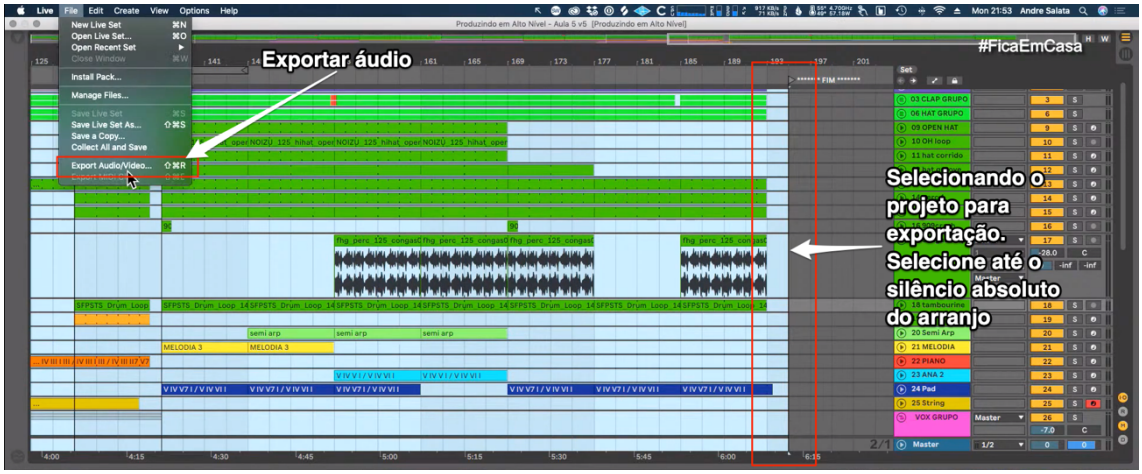
Nomeando os Hats de forma diferente, pois o som que é executado no Grupo é soma de ambos, logo você não precisará desses canais no momento de importar em um novo projeto
#FicaEmCasa

Além de numerar os canais para que, quando importados em um novo projeto, todos fiquem na sequência que foram numerados, você também pode organizar por tipo de elementos e importância na mix. Por exemplo, o Kick e o Bass podem estar próximos um do outro, pois eles fazem parte do Peso da música. Já Melodia, Piano e outros timbres que você ache importante estarem em evidência também podem estar próximo um do outro, assim como os efeitos podem estar próximos entre si.

Organizar dessa forma antes de exportar e importar os áudios em outro projeto facilitará as etapas de Mix Final, que envolverá processamento no canal Master e Agrupamento de elementos que tem determinada "função" em sua Mix. Por exemplo, há elementos que são responsáveis pelo Peso da música, elementos de Bateria, elementos Protagonistas, elementos Coadjuvantes, elementos de Efeitos, etc. Veja um exemplo de organização final abaixo:

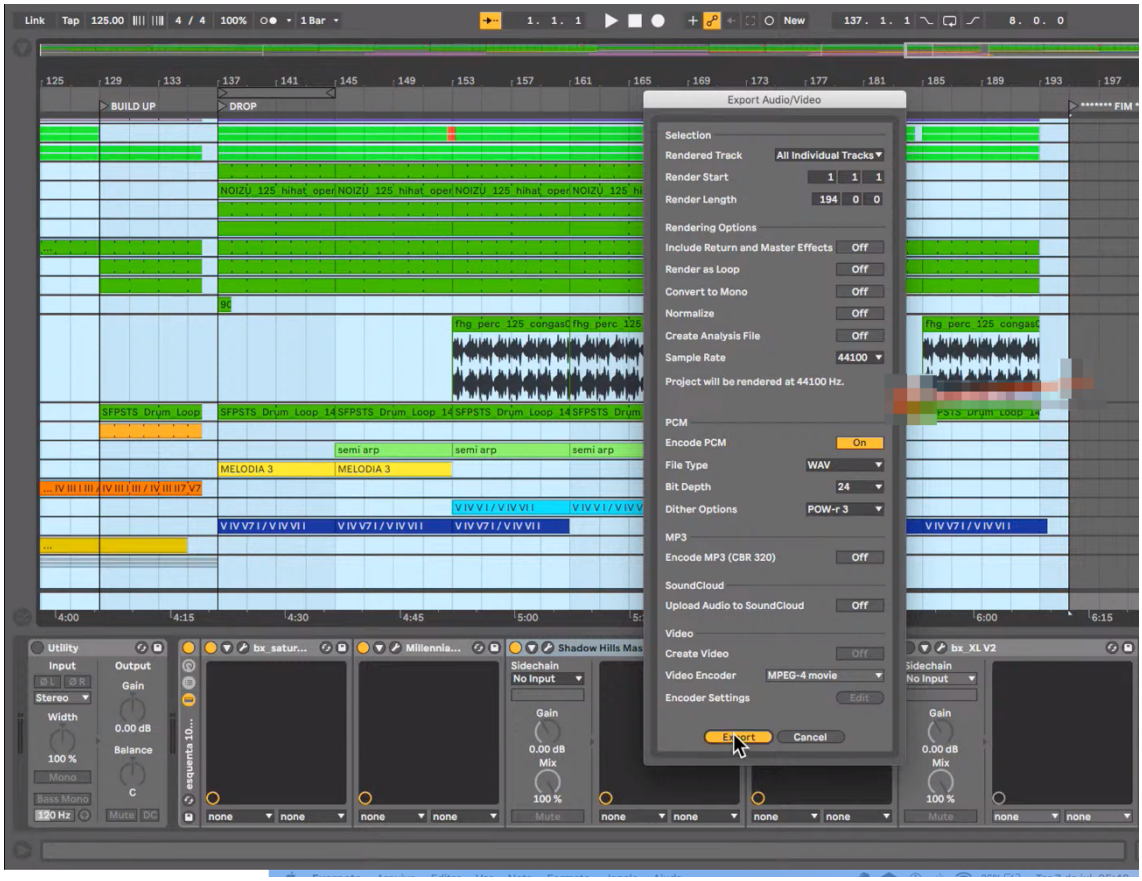


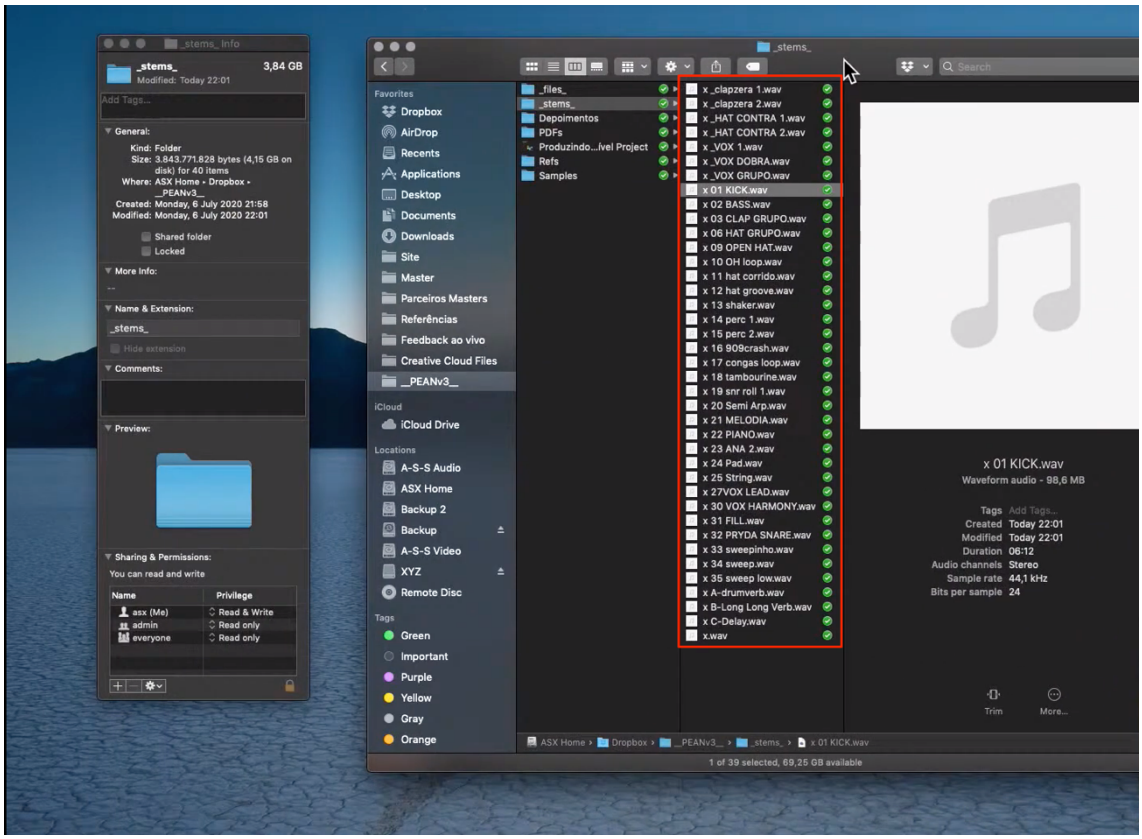
Depois de organizar todos os seus canais, esse será o momento de exportar todos eles para importá-los em um novo projeto, vazio, e trabalhar em sua Mix Final. Mas antes se atente ao detalhe que muito produtor deixa passar e acaba estragando o final da música por preguiça ou falta de atenção na hora da exportação, que é não selecionar o projeto até o silêncio absoluto do arranjo, ou seja, nem sempre é exatamente no final do ultimo clip que acabará sua música. Muitas vezes existe uma sobra de reverb e, se você não selecionar esse tempo do projeto, irá exportá-lo errado. Entenda vendo o exemplo a seguir:



Após a seleção correta para exportação, veja abaixo uma recomendação de como exportar de forma correta no Live:

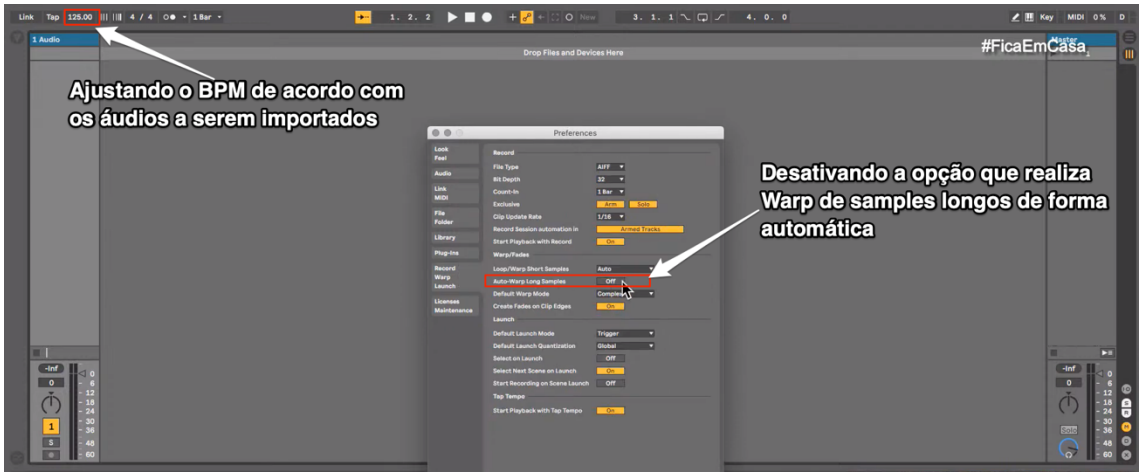
(observação: caso você tenha dúvidas do porque a exportação abaixo está utilizando o Dither, saiba que haverá um novo curso na Comunidade de Áudio Andre Salata que explicará esse novo conceito e caso você não saiba o que é o Dither, há um capitulo no curso de Masterização dentro da Comunidade, onde você poderá tirar todas as suas dúvidas sobre esse processo. Neste momento siga a recomendação abaixo que com certeza seu áudio estará ótimo e preparado para Mix Final)




stems Info
stems
3,84 GB
Modified: Today 22:01
Add Tags...
General:
Kind: Folder
Size: 3.843.771.828 bytes (4,15 GB on disk) for 40 items
Where: ASX Home • Dropbox • _PEANv3_
Created: Monday, 6 July 2020 21:58
Modified: Monday, 6 July 2020 22:01
Shared folder
Locked
More Info:
Name & Extension:
stems
Hide extension
Comments:
Preview:
Sharing & Permissions:
You can read and write
Name
Privilege
asx (Me)
Read & Write
admin
Read only
everyone
Read only
stems
Search
Favorites
Dropbox
AirDrop
Recents
Applications
Desktop
Documents
Downloads
Site
Master
Parceiros Masters
Referências
Feedback ao vivo
Creative Cloud Files
PEANv3
iCloud
iCloud Drive
Locations
A-S-S Audio
ASX Home
Backup 2
Backup
A-S-S Video
XYZ
Remote Disc
Tags
Green
Important
Purple
Yellow
Gray
Orange
files
stems
Depoimentos
PDFs
Produzindo...ível Project
Refs
Samples
x _clapzera 1.wav
x _clapzera 2.wav
x _HAT CONTRA 1.wav
x _HAT CONTRA 2.wav
x _VOX 1.wav
x _VOX DOBRA.wav
x _VOX GRUPO.wav
x 01 KICK.wav
x 02 BASS.wav
x 03 CLAP GRUPO.wav
x 06 HAT GRUPO.wav
x 09 OPEN HAT.wav
x 10 OH loop.wav
x 11 hat corrido.wav
x 12 hat groove.wav
x 13 shaker.wav
x 14 perc 1.wav
x 15 perc 2.wav
x 16 909crash.wav
x 17 congas loop.wav
x 18 tambourine.wav
x 19 snr roll 1.wav
x 20 Semi Arp.wav
x 21 MELODIA.wav
x 22 PIANO.wav
x 23 ANA 2.wav
x 24 Pad.wav
x 25 String.wav
x 27VOX LEAD.wav
x 30 VOX HARMONY.wav
x 31 FILL.wav
x 32 PRYDA SNARE.wav
x 33 sweepinho.wav
x 34 sweep.wav
x 35 sweep low.wav
x A-drumverb.wav
x B-Long Long Verb.wav
x C-Delay.wav
x.wav
x 01 KICK.wav
Waveform audio - 98,6 MB
Tags Add Tags...
Created Today 22:01
Modified Today 22:01
Duration 06:12
Audio channels Stereo
Sample rate 44,1 kHz
Bits per sample 24
Trim
More...
ASX Home › Dropbox › _PEANv3_ › _stems_ › x 01 KICK.wav
1 of 39 selected, 69,25 GB available

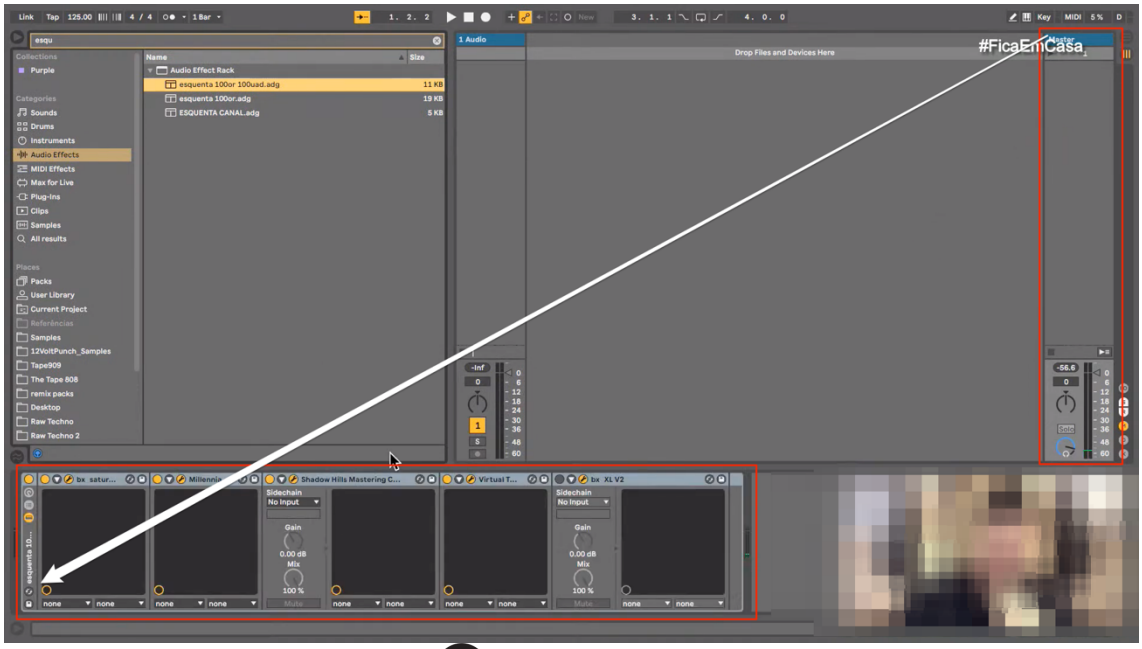
Importando e Iniciando a Mix Final

Quando você abrir um novo projeto para importar seus arquivos para Mix Final, a primeira coisa que você deve fazer é ajustar o BPM correto para que os arquivos fiquem no Grid. Depois você deve desligar em suas preferências, caso você use Live, para que ele não realize Warp automático, pois o Warp sempre gera artefatos no som quando usado e, como neste exemplo não é necessário *warpar* os elementos, você precisa desligar essa opção antes de importar seus áudios:


Ajustando o BPM de acordo com os áudios a serem importados
Desativando a opção que realiza Warp de samples longos de forma automática
#FicaEmCasa

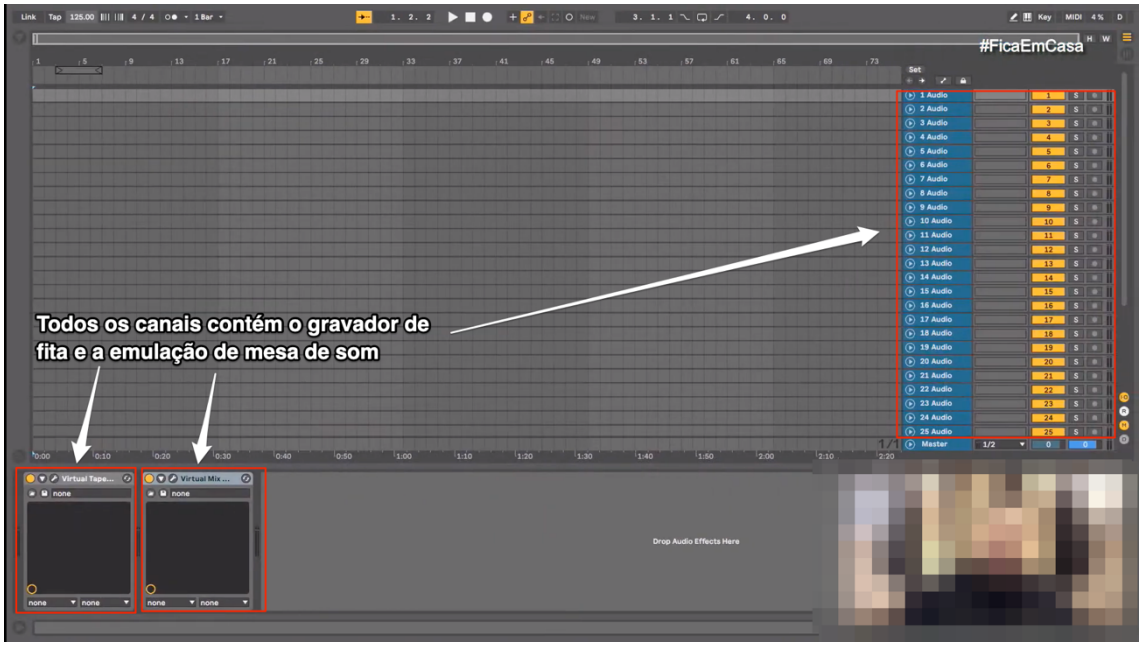
Ainda antes de importar seus áudios, como dito anteriormente, inicie sua mix pelo canal Master, colocando seu “esquenta 100or”. Caso você não saiba o que é o “esquenta 100or", ou não sabe do que se trata, assista a essas duas vídeo-aulas para aprender a fazê-lo e saber o que é:

(1) https://www.youtube.com/watch?v=gi95ENmhlQk
(2) https://www.youtube.com/watch?v=xOm4Iksw4z8&t=302s

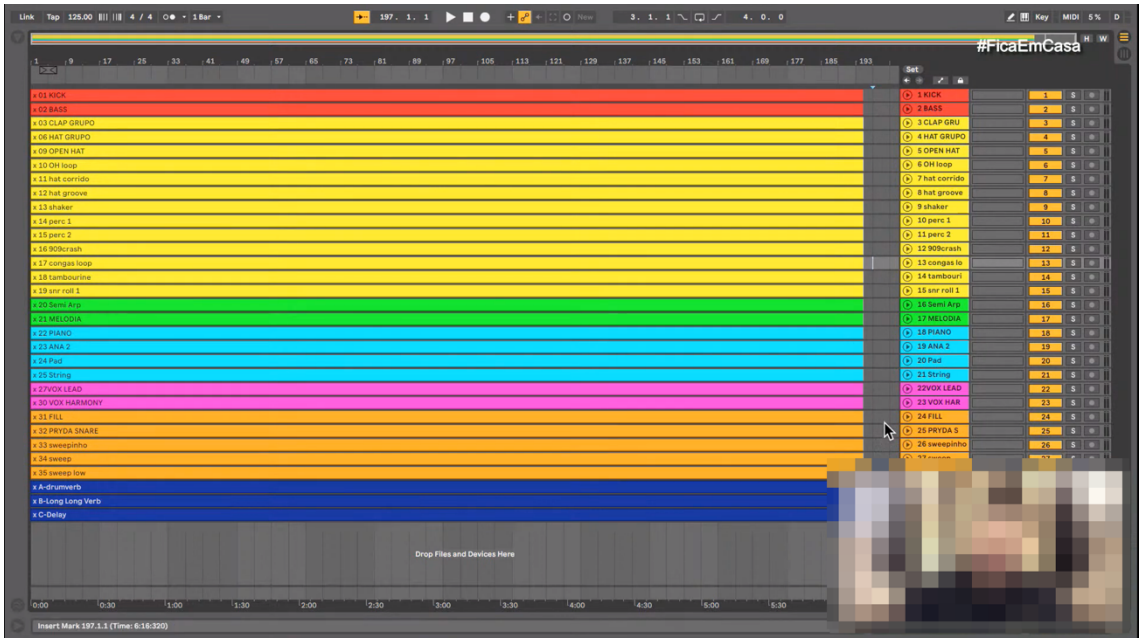


Um processo que você pode fazer em todos os seus canais é emular o “caminho” analógico que um instrumento passava quando era gravado nos estúdios nos anos 70 e 80. Primeiro o áudio passava por um gravador de fita e depois ia para uma mesa de som. No mundo virtual, dentro da DAW, você pode emular esse processo colocando o gravador multipista da Slate Digital, como o Virtual Tape Machine, e para emular o transformador de uma mesa de som, você pode utilizar o Virtual Channel, também da Slate Digital. Caso seu computador aguente, coloque esses plug-ins em sequência em todos os seus canais de áudio e saiba que esses plug-ins podem trabalhar de forma “agrupada”, ou seja, de uma forma que você só mexa no parâmetro de um e todos os outros seguirão essa configuração:

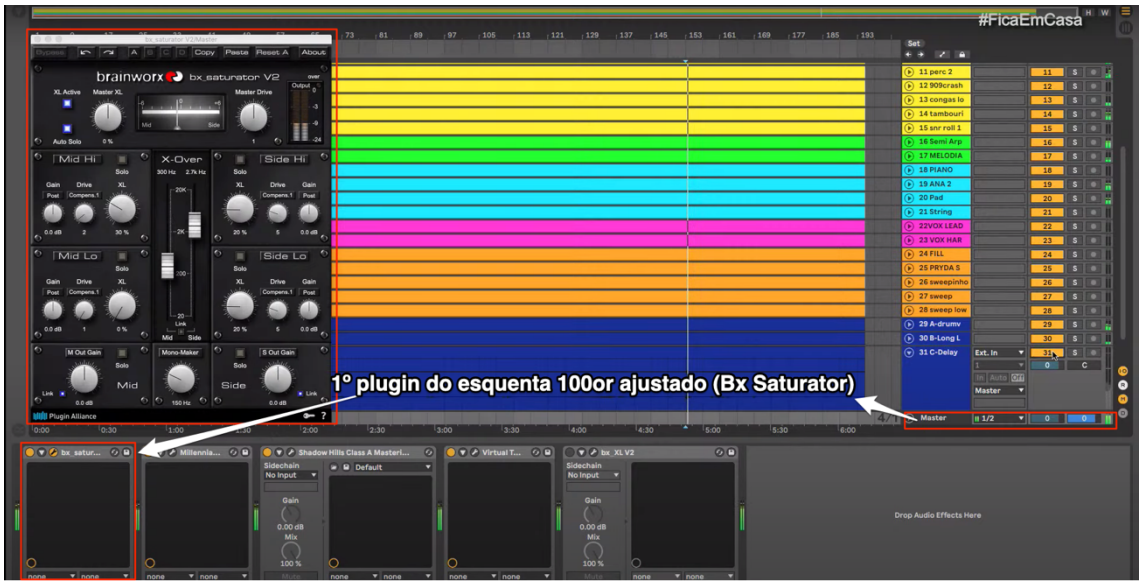
Depois de configurar um canal com a emulação analógica, você deve duplicar o canal de áudio até conter a quantidade de canais que você necessitará para importar todos os áudios da música a qual você fará a mix final. Veja a seguir:



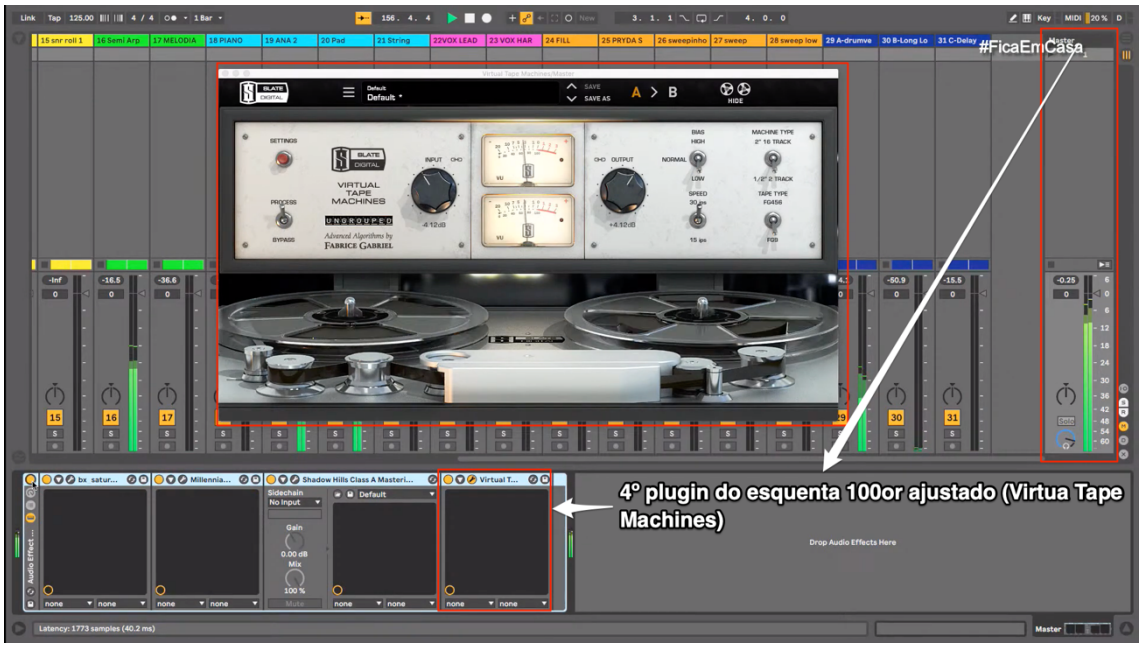
Deste ponto em diante faça a importação de todos os canais e pinte conforme o tipo e importância do elemento na mix, algo que já foi dito aqui. Veja um exemplo abaixo:



Como a ideia é ter um “esquentar 100or” no canal master, você precisará dar play em sua música e ajustar os parâmetros conforme achar interessante para seu som:


#FicaEmCasa
1º plugin do esquenta 100or ajustado (Bx Saturator)

#FicaEmCasa
2º plugin do esquenta 100or ajustado (Millennia)



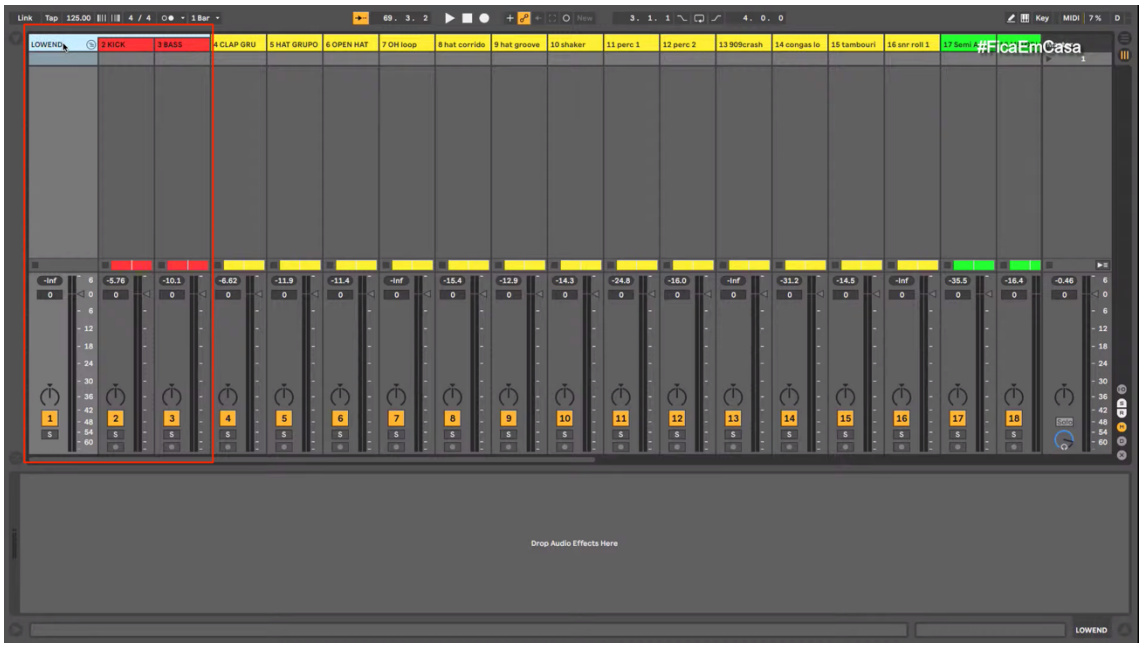
Como a ideia é emular o processo analógico que acontecia em décadas passadas em cada canal importado, você precisará dar play em sua música e ajustar os parâmetros conforme achar interessante para seu som, principalmente do gravador em cada canal colocado e de cada emulação de mesa analógica. Como os plug-ins da Slate são agrupados, bastará você mexer em um Virtual Tape Machines e um Virtual Channel para mexer em todos ao mesmo tempo. Veja como ficou o exemplo a seguir:

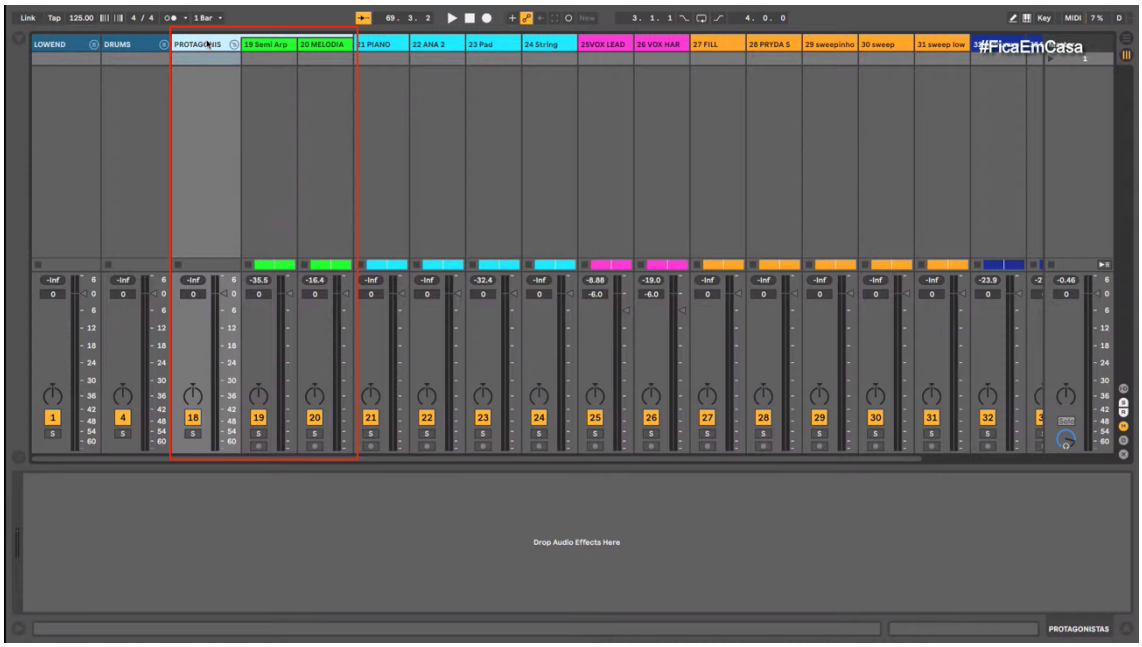
#FicaEmCasa
Todos do Group 1 estarão com essa configuração do Virtual Tape Machines

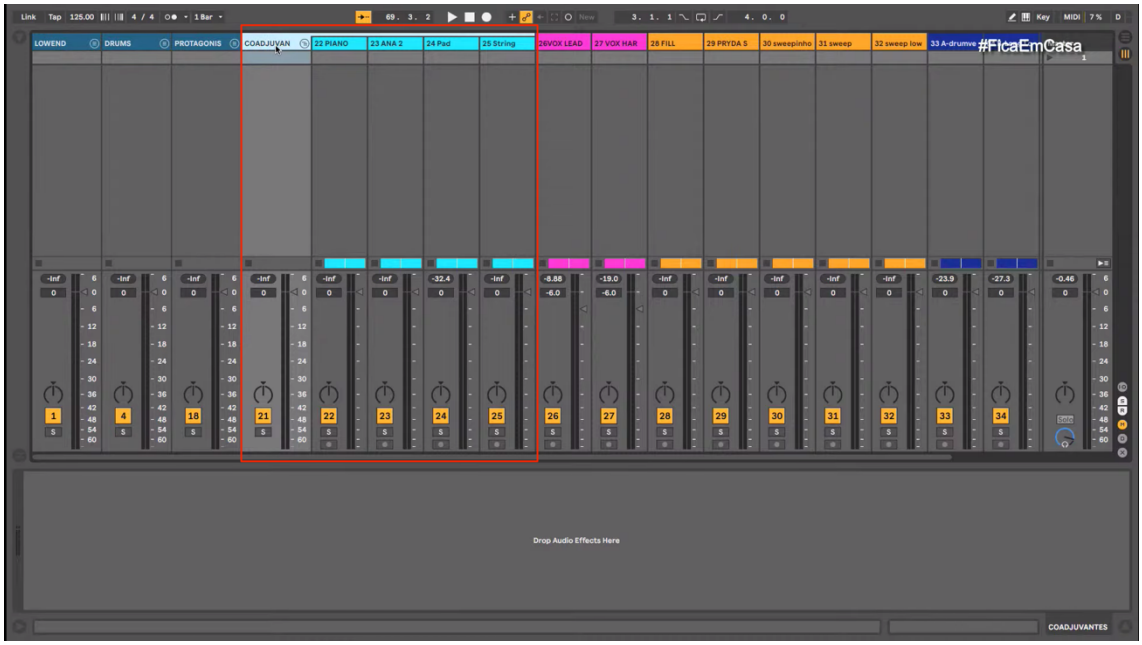
#FicaEmCasa
VIRTUAL CHANNEL
Todos do Group 1 estarão com essa configuração do Virtual Channel

Mix Final em Grupos

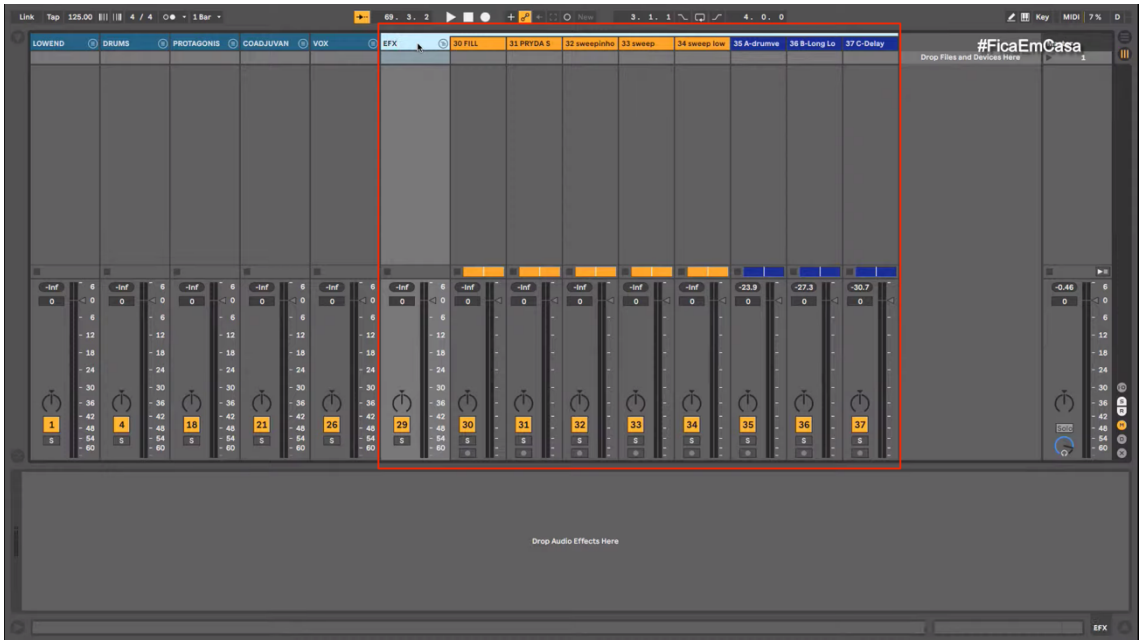
Depois de fazer o processo inicial da Mix Final que começa pelo Master, esse é o momento de agrupar seus canais por tipos e importância na mix, para realizar processamento em grupos. Veja abaixo um exemplo de como agrupar alguns elementos de sua música:

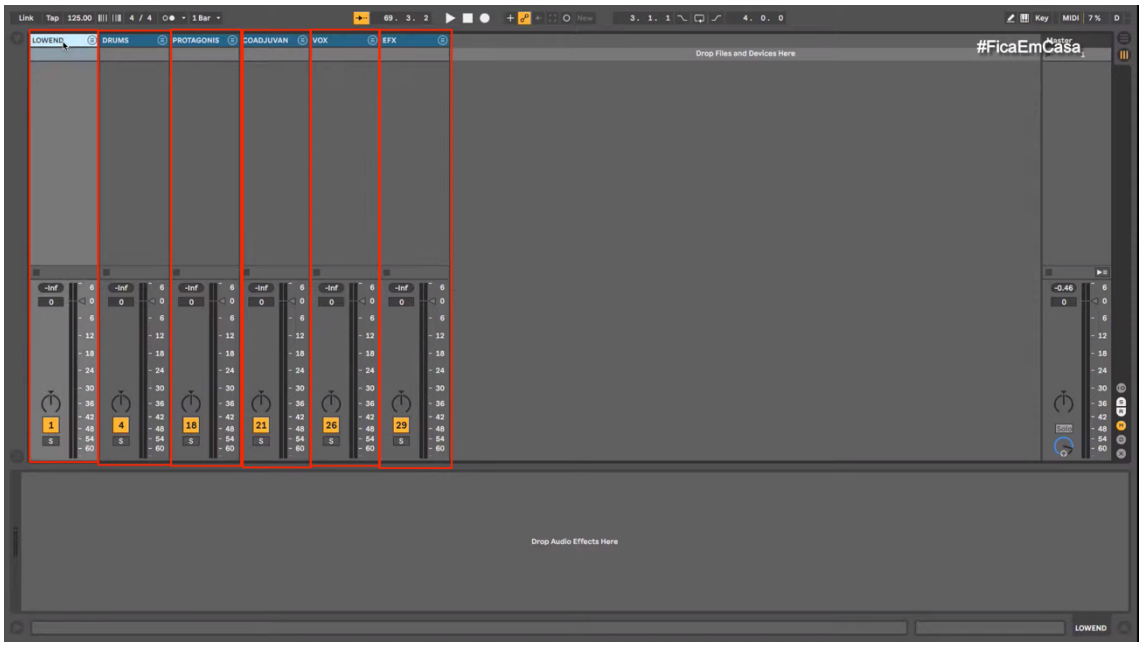



LOWEND
DRUMS
PROTAGONIS
19 Semi Arp
20 MELODIA
21 PIANO
22 ANA 2
23 Pad
24 String
25VOX LEAD
26 VOX HAR
27 FILL
28 PRYDA S
29 sweepinho
30 sweep
31 sweep low
#FicaEmCasa
Drop Audio Effects Here
PROTAGONISTAS

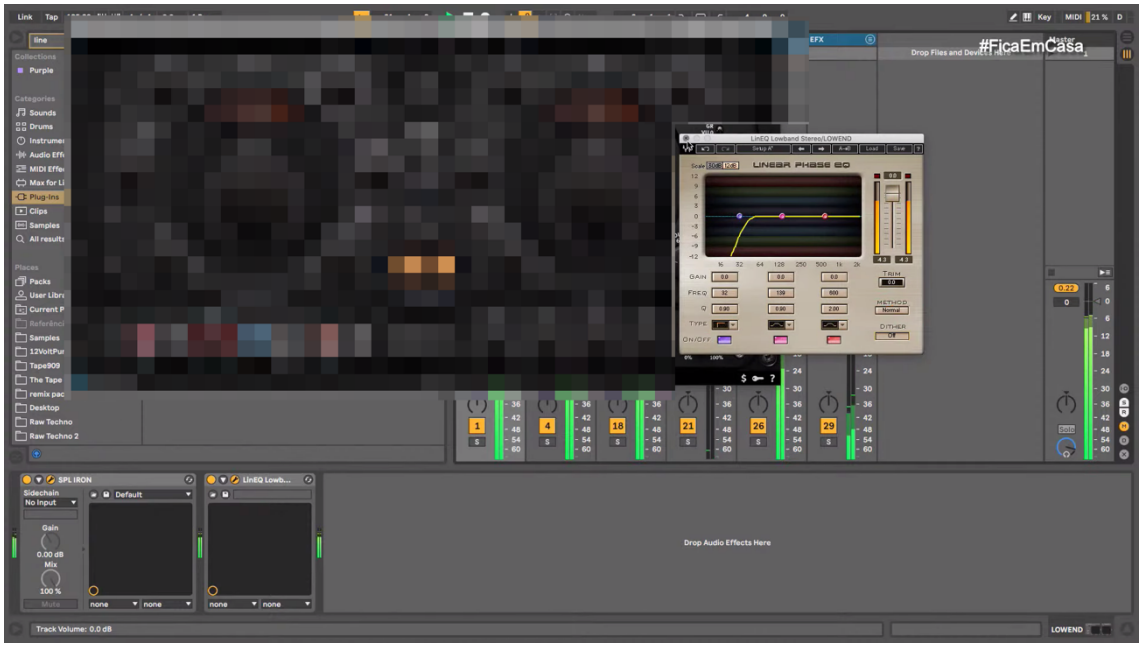

LOWEND
DRUMS
PROTAGONIS
COADJUVAN
22 PIANO
23 ANA 2
24 Pad
25 String
26VOX LEAD
27 VOX HAR
28 FILL
29 PRYDA S
30 sweepinho
31 sweep
32 sweep low
33 A-drumve
#FicaEmCasa
Drop Audio Effects Here
COADJUVANTES

LOWEND
DRUMS
PROTAGONIS
COADJUVAN
VOX
27VOX LEAD
28 VOX HAR
29 FILL
30 PRYDA S
31 sweepinho
32 sweep
33 sweep low
34 A-drumve
35 B-Long Lo
36 C-Delay
#FicaEmCasa
Drop Audio Effects Here
VOX

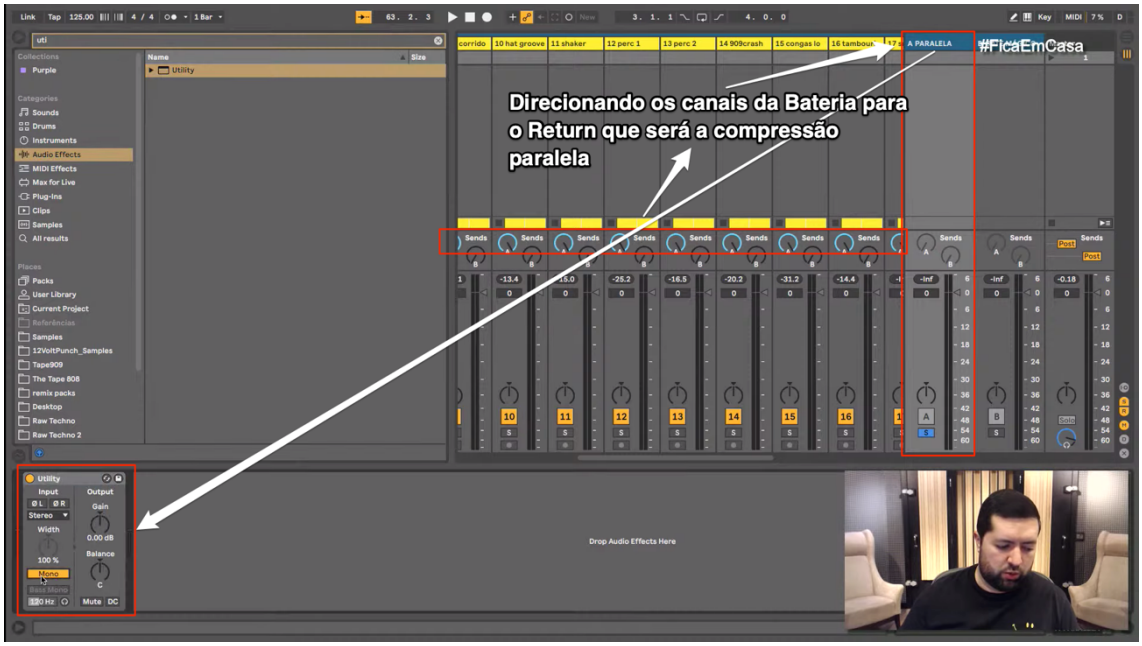

LOWEND
DRUMS
PROTAGONIS
COADJUVAN
VOX
EFX
30 FILL
31 PRYDA S
32 sweepinho
33 sweep
34 sweep low
35 A-drumve
36 B-Long Lo
37 C-Delay
#FicaEmCasa
Drop Files and Devices Here
Drop Audio Effects Here
EFX

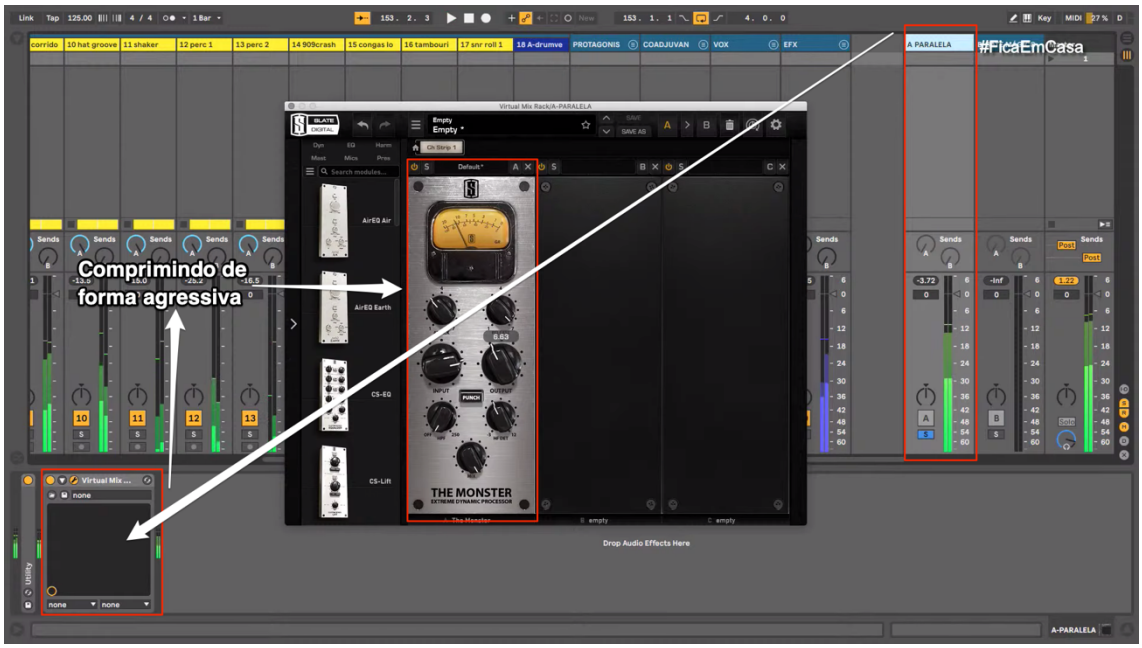


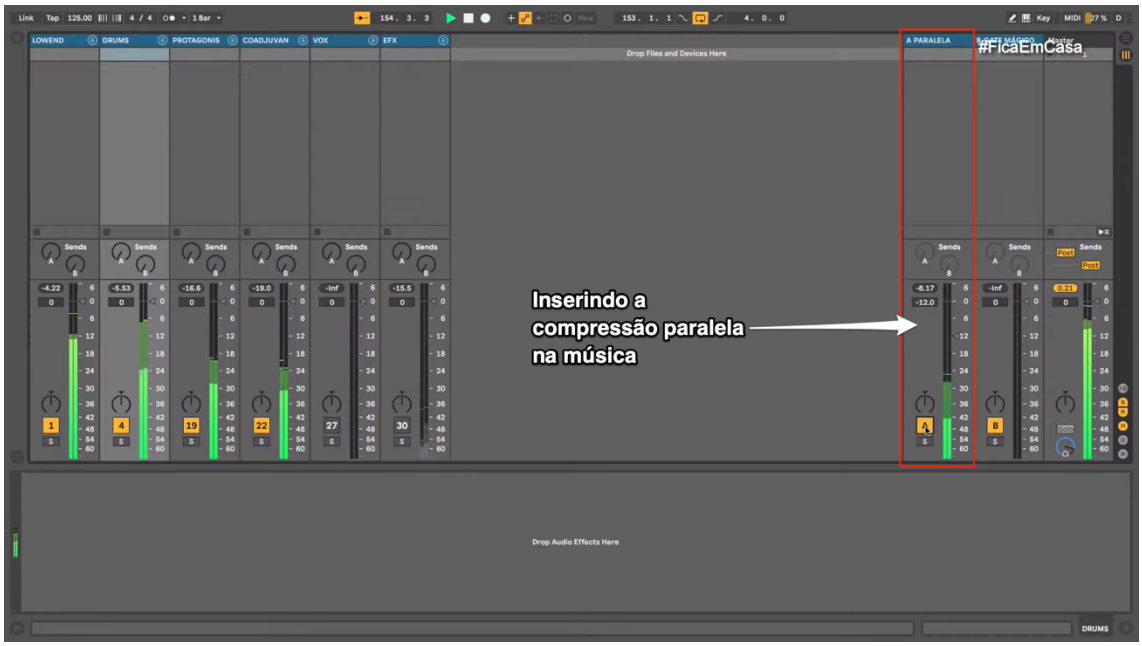
Para que você consiga processar seus grupos, você precisa ouvi-los de forma solada e tentar entender o que o grupo está precisando de processamento. Por exemplo: iniciando pelos graves, você pode pensar em fazer pelo menos 2 coisas, que são comprimir para "colar" o Kick e o Bass, trazendo uma sensação de unidade para o Lowend e também limpar os graves com algum equalizador linear, pois esse tipo de equalizador não mexe com a fase da onda sonora, logo, não corre o risco de estragar seu subgrave. Depois de realizar o processo, confira o antes e depois ouvindo com o restante dos elementos. Veja um exemplo abaixo:



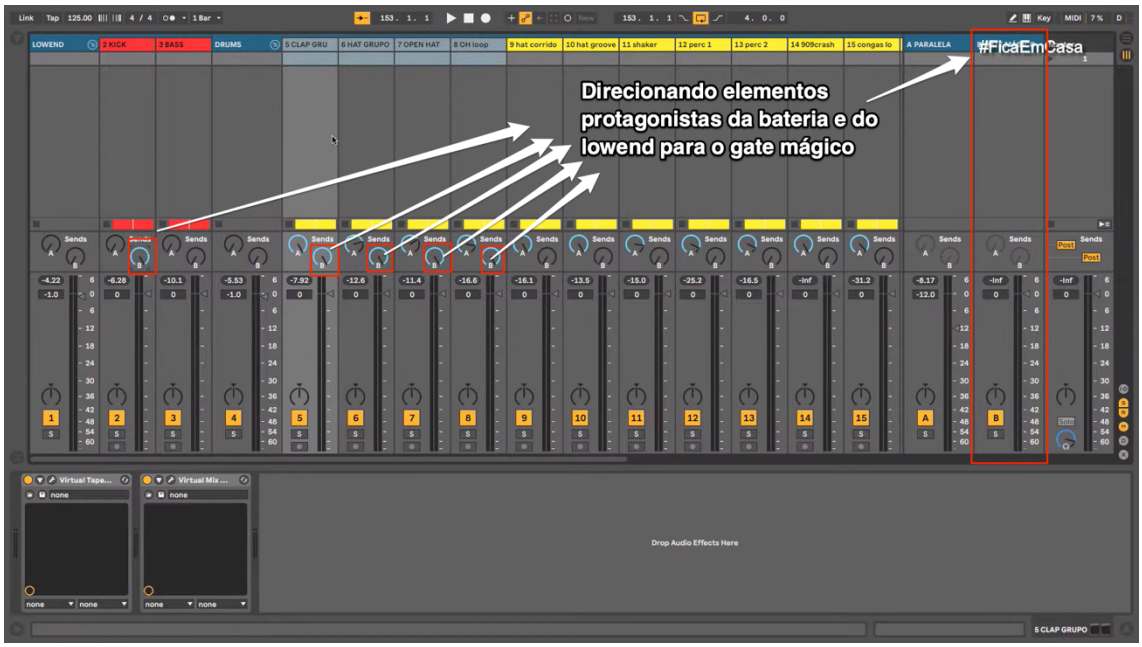
Para o grupo da Bateria, você pode pensar em realizar compressão paralela para trazer mais presença e riqueza para os timbres da bateria, assim como fazer o “gate mágico", uma técnica que também acontece paralelamente a bateria e tem o objetivo de destacar alguns transientes de elementos que você considere interessante ter um transiente mais destacado. Uma dica para fazer compressão paralela de uma forma eficiente, é criar um canal de Return, direcionar os elementos da bateria via Send para este canal, colocar um Utility no canal de Return para forçar que todos os elementos da bateria fiquem em Mono, e logo em sequência realizar uma compressão de forma super agressiva com o objetivo de esmagar os transientes. Depois você deverá somar o sinal desse canal de Return aos elementos da bateria. Veja o exemplo a seguir utilizando o The Monster, da Slate Digital:


Direcionando os canais da Bateria para o Return que será a compressão paralela
#FicaEmCasa
A PARALELA
Utility
Drop Audio Effects Here

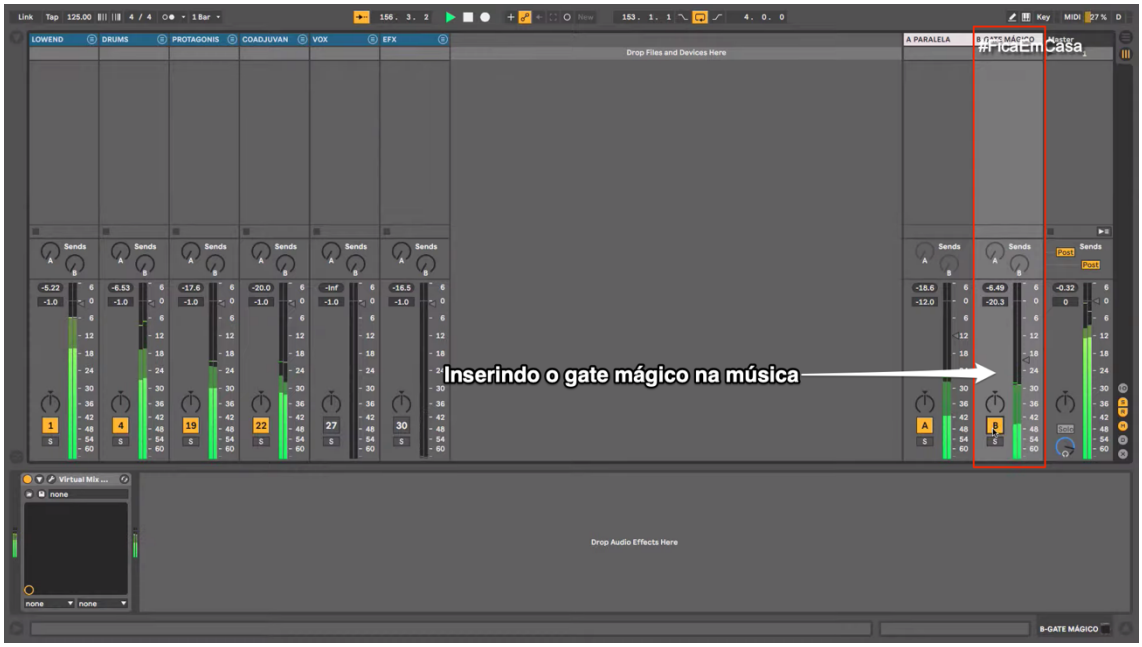




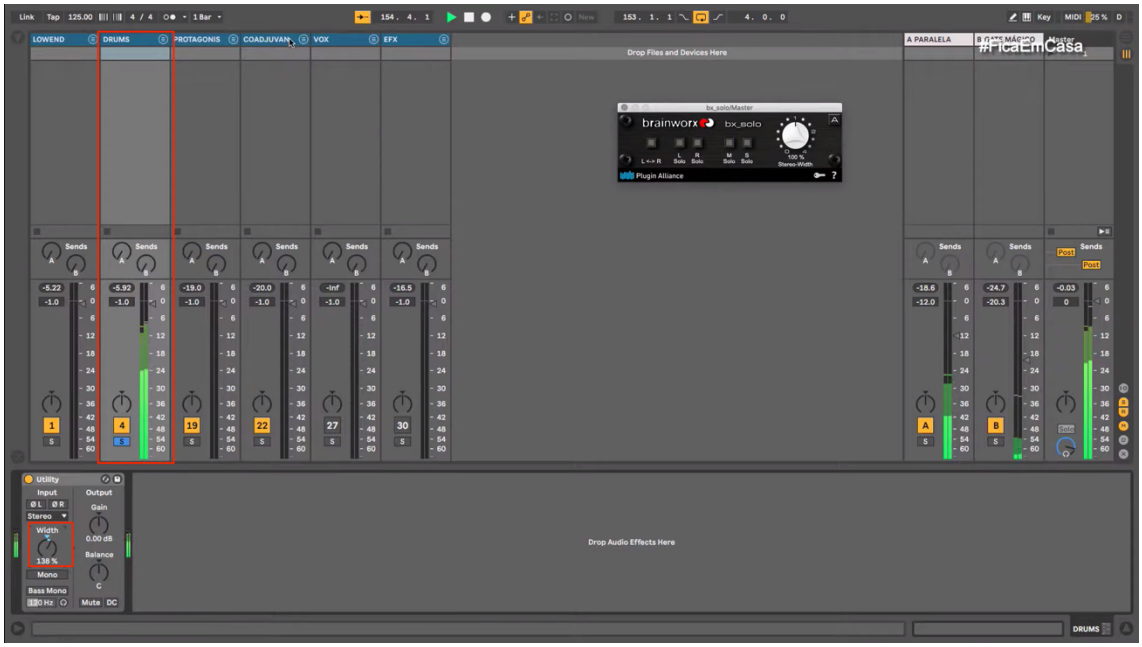
Para criar o "Gate Mágico", você deve fazer o mesmo processo de direcionar os canais da bateria para um Return, mas neste caso você não deve direcionar a bateria inteira, apenas os elementos que você queira que tenham um transiente mais marcado, isso pode incluir seu Kick. Veja um exemplo a seguir utilizando o Gate:Drums da Slate Digital:


Direcionando elementos
protagonistas da bateria e do
lowend para o gate mágico
#FicaEmCasa

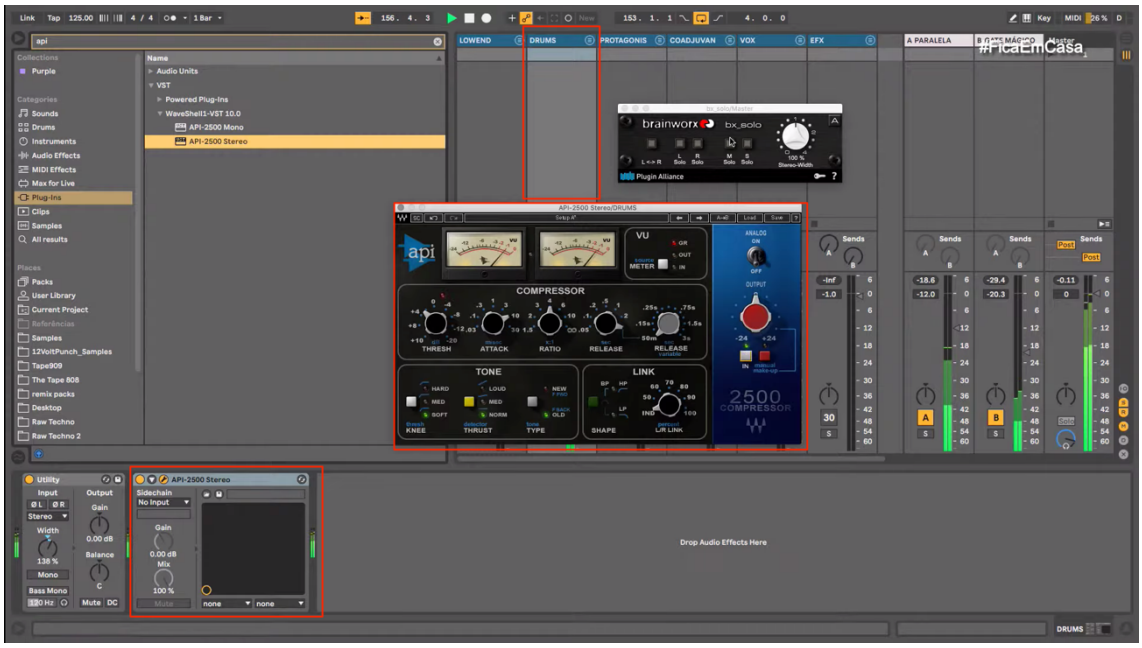
Realizando o Gate Mágico,
deixando de uma forma que
pegue apenas os transientes
Saturando os
transientes
Realizando cut nos filtros
para não somar graves e
nem agudos na música
#FicaEmCasa
GATE·DRUMS
FG-73
CUSTOM SERIES
EQUALIZER



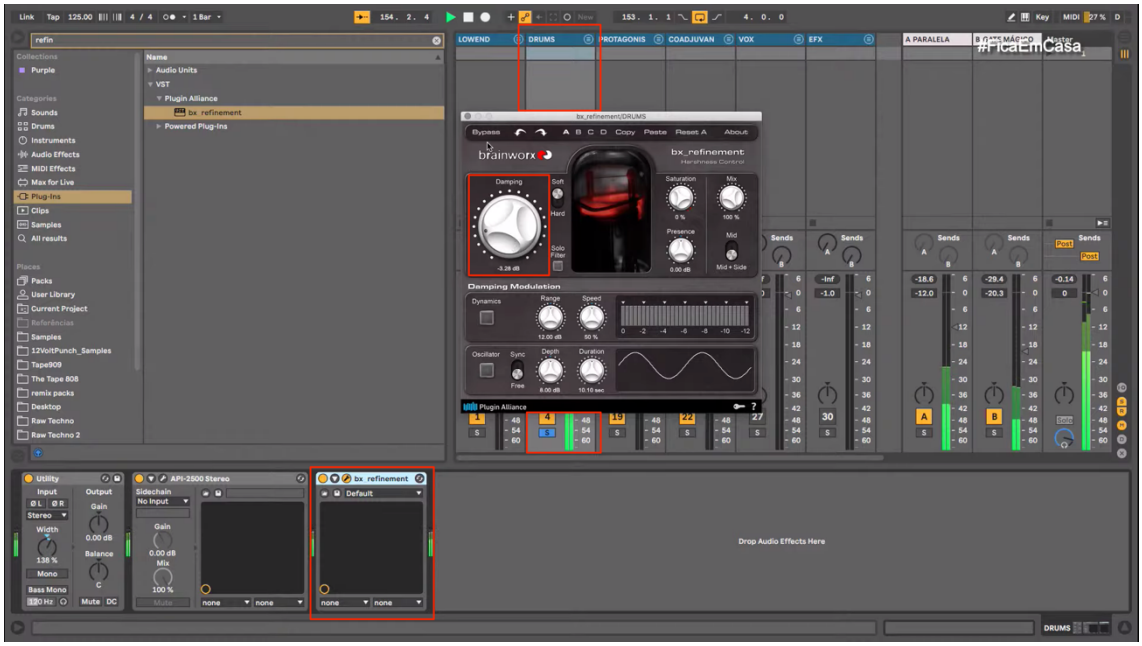
Depois de realizar os processos acima de forma paralela, você pode pensar em expandir o Side da Bateria com o próprio Utility do Live, porém, confira como está soando em Mono, pois a ideia desse processo é aumentar o stereo da bateria, mas sem comprometê-la:



Para trazer a sensação de unidade para bateria e controlar levemente seu transientes, você pode utilizar um compressor e mantê-la de forma coesa em seu conjunto. Veja um exemplo a seguir utilizando o API 2500 da Waves:

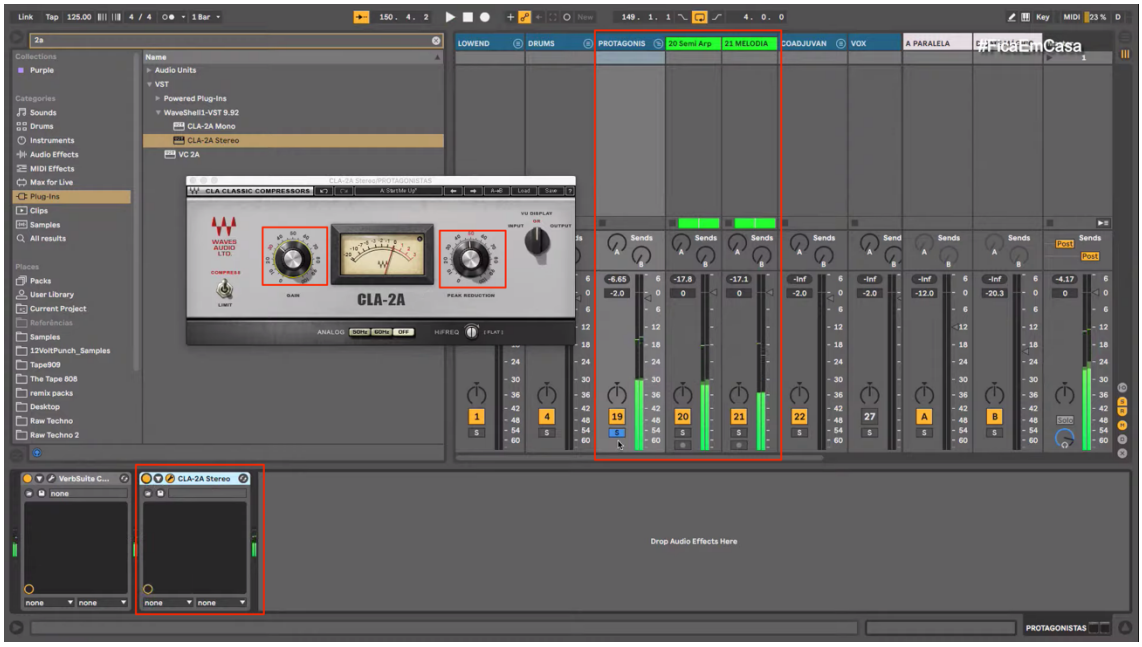


Caso você sinta que sua bateria tenha ficado “harsh”, sensação de ardida principalmente nos agudos, depois de todos esses processos você pode utilizar o bx_refinement para trazer a macieza aos agudos e tirar essa sensação. Veja um exemplo abaixo:



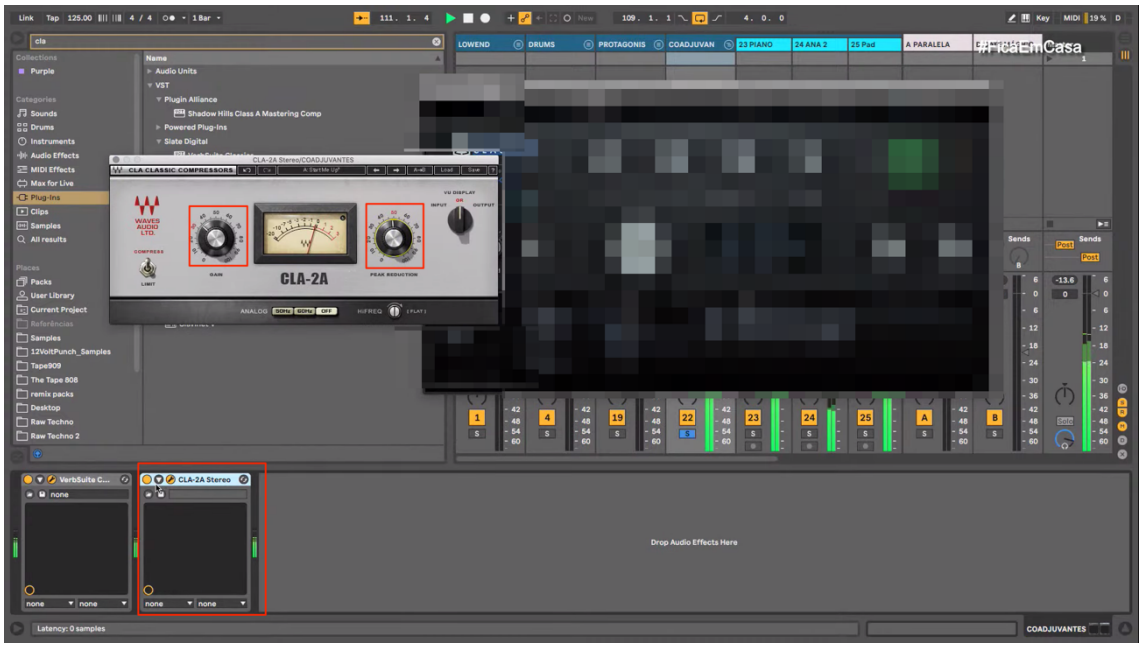
No grupo dos Sintetizadores que são protagonistas, às vezes não é necessário muito processamento para que fiquem bom, principalmente se durante o processo de produção você timbrou os elementos corretamente. Então um reverb do tipo Plate com Pre-Delay, para deixar o timbre seco mais a frente, já é bem interessante:

Para que seus Leads tenha também uma sensação de unidade e principalmente tenham os picos controlados, você pode utilizar um compressor como o CLA-2A da Waves para chegar nesse objetivo. Veja um exemplo abaixo:



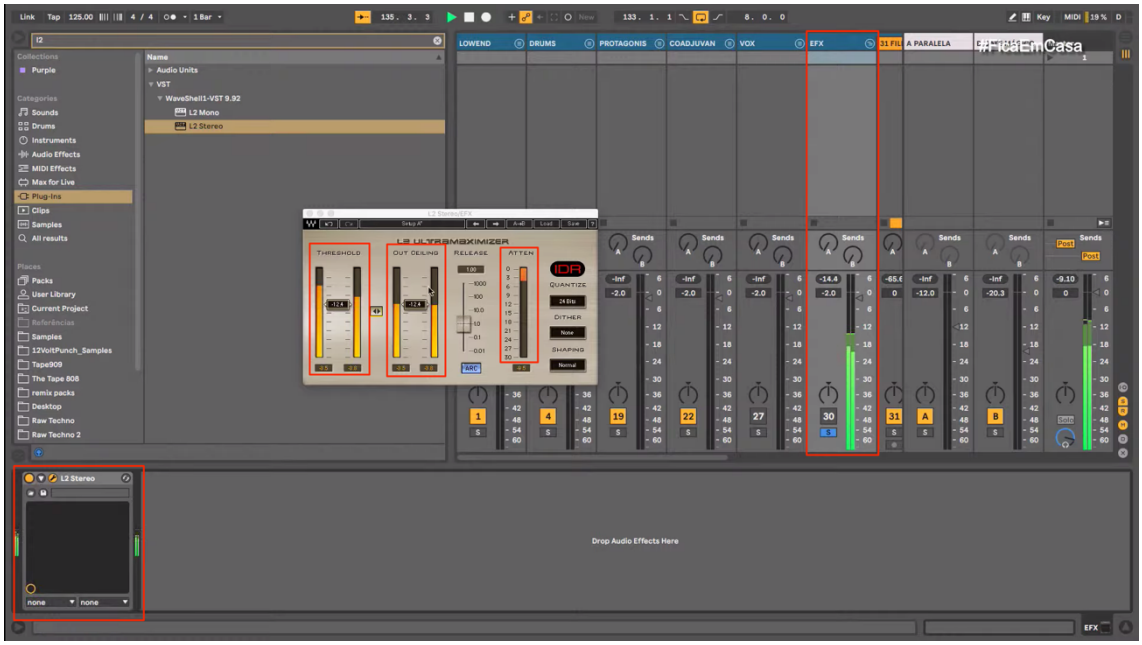
O motivo principal de realizar processamento em grupos é trazer uma sensação de unidade para o grupo, então da mesma forma como no exemplo anterior que os sintetizadores protagonistas receberam um tratamento para que fiquem em evidencia de uma forma bonita, os sintetizadores coadjuvantes também devem receber esse tipo de tratamento, porém, como são timbres que ficam no “fundo” da música, você pode pensar em trabalhar com reverbs que dão uma textura maior para o timbre, assim como trazer a mesma sensação de unidade com um compressor. No exemplo a seguir você verá utilizando

novamente o VerbSuite Classics da Slate Digital para o Reverb e o compressor CLA-2A da Waves:



No grupo do Vocal você pode pensar em apenas comprimir para trazer a sensação de “cola” para a voz e harmonia, principalmente porque em PDFs anteriores foi demonstrado como foi feito o tratamento do vocal na parte de timbragem. Isso poupa trabalho neste momento de Mix Final. Veja um exemplo a seguir utilizando o Vertigo VSC-2 da Plugin Alliance:

Por fim, no grupo de Efeitos, você pode pensar em utilizar apenas um Limiter para segurar os picos agressivos que os efeitos podem gerar, comprometendo sua dinâmica. Veja um exemplo abaixo utilizando o clássico L2 da Waves:



Comparando com a Rough Mix

Para conferir o antes e depois de sua Mix Final, você pode utilizar o MetricAB, da Plugin Alliance, para comparar como estava sua Mix e como ficou agora, realizando o Loudness Match para igualar os volumes e fazer o A/B (comparação):

Aula Extra 6

Agora que você terminou a leitura deste PDF da 6º aula do Produzindo em Alto Nível, coloque em prática tudo que você aprendeu até aqui, e assista a Aula Extra 6 que estará disponível por apenas 24 horas no canal do Telegram, basta acessar o link para assistir: https://click.andresalata.com/telegram

---